

CLÀUDIA CARDONA LÓPEZ

*Antropologia i
tecnopolítica:*
Una aproximació
metodològica
i teòrica des
de l'etnografia
virtual.

TREBALL DE FINAL DE GRAU
ANTROPOLOGIA SOCIAL I CULTURAL
CURS 2018-2019
E-MAIL: CLAUDIACPRADES@GMAIL.COM
TUTORA: GEMMA OROBITG CANAL

RESUM

El present article tracta la virtualitat a partir de dos aspectes: Per una banda, fa un anàlisi crític sobre què succeeix quan aquesta interacciona amb l'etnografia, i per l'altra, elabora un seguit de propostes analítiques sorgides a partir de l'estudi de cas de tres plataformes tecnopolítiques, les quals es construeixen entorn allò virtual. A partir de la combinació d'aquestes dues columnes d'estudi, es proposaràn solucions al conjunt de problemes metodològics i terminològics que apareixen quan es donen les interaccions entre la virtualitat, l'antropologia i la política.

Paraules clau: tecnopolítica, virtualitat, ciberespai, etnografia virtual, antropologia.

ÍNDEX

3	Introducció
3	Xnet, #15MpaRato, Partit X - Tres plataformes tecnopolítiques
4	Objectius, hipòtesi i marc teòric - Tecnopolítica com a identificació política i virtualitat com a influència
	Primera Part: Aproximacions a l'etnografia virtual
6	Consideracions prèvies Etnografia virtual com a repte i com a oportunitat
8	Metodologia: Aplicació, problemes, propostes i solucions
	Segona Part: Tecnopolítica: teoria i pràctica
10	Tecnopolítica com a concepte en la literatura acadèmica
11	La pràctica tecnopolítica d'Xnet, #15MpaRato i Partit X
11	· Iniciativa i acció online amb efectes offline
12	· Empoderament ciutadà, renovació democràtica i virtualitat com a medidora
14	· La influència de l'imaginari sobre allò "tradicionalment polític": Tecnopolítica com una "contra-política"
18	Conclusions
19	Bibliografia
20	Annexes

INTRODUCCIÓ

Xnet, #15MpaRato, Partit X - Tres plataformes tecnopolítiques

L'any 2008 va néixer a Barcelona un projecte d'activisme virtual amb el propòsit de treballar diversos factors com "els drets digitals i la democràcia en xarxa [...] la participació i control ciutadà del poder i les institucions [...] i la tecnopolítica entesa com la pràctica i l'acció en Xarxa per a l'empoderament ciutadà, la justícia i la transformació social¹. Originalment, s'anomenava *EXGAE*, i més endavant va acollir el nom de *Xnet*. Un dels seus objectius base és la defensa de l'ús d'internet com a eina per la millora de la qualitat democràtica² i la proposta de generar mecanismes de control del poder polític a través de la xarxa per part de la ciutadania. Els activistes que apareixen al capdavant de l'apartat *qui som?*³ del seu portal Web són Simona Levi, Maddalena Falzoni Aka Maddish i Sergio Salgado, tot i que hi figuren noms d'altres persones implicades, les quals tot i mencionades, no fan constar la seva fotografia, ni biografia.

Simona Levi apareix la primera i disposa d'un extens currículum. És descrita com dramaturga, estratègia tecnopolítica, artista, docent i activista -entre d'altres-. Després, Maddalena Falzoni configura la part de programació i administració de sistemes i es descriu com la responsable de l'estructura informàtica de la plataforma. Finalment, Sergio Salgado està especialitzat en comunicació política en línia i diu estar implicat en projectes activistes.

L'any 2012, després del moviment del 15M⁴, Simona Levi i Sergio Salgado juntament amb altres col·laboradors d'*Xnet* expliquen haver elaborat de manera anònima un pla per empresonar a Rodrigo Rato, expresident de Bankia. Aquest pla es manifesta en l'impuls d'una altra plataforma activista que s'anomenarà *#15MpaRATO*. El 15 de maig de 2012 llancen al seu blog aquest comunicat, on expliquen com a través de la Xarxa es pot formar una xarxa de vigilància contra la corrupció:

[...] Así que seremos nosotros los que pidamos responsabilidades; tenemos ahora las herramientas en Red para destapar sus cuentas, sus trapos sucios, desacreditarlos y perseguirlos hasta que no tengan donde esconderse. Porque los responsables de esta crisis, [...] tienen nombres y apellidos y deben pagar por sus actos. En la guerra de los de arriba contra los de abajo, el miedo ha cambiado de bando. Ahora los objetivos los ponemos nosotros⁵.

A partir d'aquí, *#15MPaRato* crea una bústia de filtracions anònimes en línia de persones que tinguessin informació sobre Rodrigo Rato, la qual va obtenir múltiples proves suficients per jutjar a l'exbanquer. La plataforma va llançar també el que anomenarà "el primer crowdfunding polític a Espanya⁶", que recaudarà 15.000€ en menys de 24 hores a través de donacions virtuals de diverses persones. Aquestes donacions i d'altres durant sis anys serviran per posar una querrela i portar a judici a Rodrigo Rato que, finalment, serà empresonat juntament amb d'altres còmplices pel cas de corrupció de les Targetes Black juntament amb un seguit d'irregularitats amb la gestió de Bankia.

Un any després que la plataforma *#15MPaRato* comencés a funcionar, una nova plataforma és impulsada

¹ Xnet (s.d). *Xnet. Pàgina principal*. [En línia]. [Consulta: 29/04/2019]. Disponible a: <https://xnet-x.net/ca/#>

² Xnet (s.d). *Xnet. Pàgina principal*. [En línia]. [Consulta: 29/04/2019]. Disponible a: <https://xnet-x.net/ca/#>

³ Xnet (s.d). *Xnet. Qui som*. [En línia]. [Consulta: 29/04/2019]. Disponible a: <https://xnet-x.net/ca/quienes-somos/>

⁴ El 15M -o moviment dels indignats-, va ser un moviment de la ciutadania Espanyola àmpliament reconegut d'ocupació pacífica de places de diverses ciutats en forma de protesta contra polítics i banquers derivada de múltiples factors, com ara la crisi econòmica de principis dels 2000. El moviment va comportar una multi-organització i acció a partir de les xarxes que, per molts autors, va significar una nova forma de moviments socials, aquesta vegada, mediats per les tecnologies digitals.

⁵ 15MpaRato (15/05/2012). *DESTACADOS, Inicio*. [En línia]. [Consulta: 29/04/2019]. Disponible a: <https://15mparato.wordpress.com/>

⁶ Crowdfunding 15MpaRato (s.d) *15MpaRato. Qué hemos hecho en estos 6 años*. [En línia]. [Consulta: 30/04/2019] Disponible a: <https://15mparato.crowdfunding.xnet-x.net/15mparato-jucio-oral-crowdfunding/>

per Xnet i apareix a les xarxes en forma de partit polític anomenat *Partido X*. Dins l'apartat *qué es*⁷ del seu portal web apareix un vídeo i un text on es descriuen els seus objectius, resumits en “un pacte transversal i no ideològic de mínims entre ciutadans sobre la base d’una fulla de ruta i un mètode de treball”. En el vídeo, dues persones parlen sobre el partit, però no són elles les que semblen representar-lo ja que, el Partit X intenta configurar la seva base de manera que, a priori, ningú individualment el lideri o representi, sinó que aquesta tasca la dugui a terme la ciutadania:

La X es una incógnita. Representa a quien cambie completamente la idea de “partido” para establecer una democracia verdadera. ¿Ningún partido lo va a hacer? Entonces la X representa a la ciudadanía, la Red Ciudadana que los echará de sus asientos. Es la Red Ciudadana que gana porque aplica el programa que permite instaurar una verdadera democracia con la que la gente pueda defender sus intereses. La Red Ciudadana Partido X entra en el parlamento, abre sus puertas y devuelve directamente el poder soberano a las personas a través del cumplimiento de todos los puntos de su programa: la Democracia y Punto.

Las leyes se elaboran en internet o en espacios habilitados permanentemente en instituciones públicas (oficinas de correo, ayuntamientos, etc...) a la vista de todos, y todo el mundo puede aportar, sin necesidad de ser una corporación multinacional, como se lleva haciendo en Porto Alegre desde el lejano 2003 o en Islandia con la reciente Wikiconstitución (2011). Así pues, la élite política tal y como era conocida en el antiguo régimen desaparece, siendo sustituida por unos empleados-públicos-electos que recopilan y ejecutan de la forma más eficaz posible las soluciones creadas por el saber experto de la sociedad.⁸

Aquesta formació política va apostar per presentar-se a les eleccions europees de l'any 2014 però, tot i així, el 6 de gener de 2015 van redactar un comunicat⁹ on van informar que no es presentarien a les següents eleccions, sinó que es mantindrien actius aportant la seva metodologia a grups de ciutadans que s'organitzessin per acabar amb el caciquisme. Van afirmar haver-se retirat progressivament de vàries de les experiències amb les que no s'han pogut defensar dels vicis de la “política tradicional, de l'assalt partidista a les iniciatives ciutadanes de forces polítiques que prefereixen dinamitar qualsevol treball que no els permeti imposar els seus interessos o dels miratges d’una nova i falsa participació 2.0 que no és més que allò de sempre però amb tecles¹⁰”.

Objectius, hipòtesi i marc teòric

Tecnopolítica com a identificació política i virtualitat com a influència

El present article planteja dos reptes necessàriament entrelaçats: per una banda, l'anàlisi de la construcció d’una acció i categoria tecnopolítica a partir de l’observació de les plataformes Xnet, 15MpaRato i Partido X. Per altra banda, la realització d’una aproximació al que anomenem *etnografia virtual* i a la seva possible metodologia, ja que el treball de camp per la investigació s’ha donat també a mode de recerca a través de l’espai virtual; fet que ha fet sorgir qüestions sobre l’antropologia digital. Per referir-me a allò virtual durant l’article utilitzaré el concepte de virtualització de Pierre Lévy (1999) que defineix “no com una desrealització (la transformació d’una realitat en un conjunt de possibles), sinó com una mutació de la identitat, un desplaçament del centre de gravetat ontològic de l’objecte considerat”(1999:12). S’entén la virtualitat com un espai creatiu (1999) que genera situacions fins ara inexistents, on la informació i la comunicació es mostren assequibles des de perspectives fins ara desconegudes, almenys tenint

⁷ Partido X (s.d). *Partido X. Qué es* [En línia] [Consulta: 30/04/2019] Disponible a: <https://partidox.org/que-es-x/>

⁸ Partido X (s.d). *Partido X. Qué es* [En línia] [Consulta: 30/04/2019] Disponible a: https://partidox.org/que-es-x

⁹ Partido X(2015) *Hace dos años, nació el Partido X* [En línia] [Consulta: 02/05/2019] Disponible a: <https://partidox.org/aniversario-2015/>

¹⁰ Partido X(2015) *Hace dos años, nació el Partido X* [En línia] [Consulta: 02/05/2019] Disponible a: <https://partidox.org/aniversario-2015/>

en compte volum i possibilitats (Duart 2008 a Martínez Hernández et. alt. 2014:7). Així, la realitat es torna més complexa, dinàmica i rica que en les seves formes tradicionals de concebre's, fet que implica l'augment de la creativitat en la resolució de situacions (Carreño Dueñas, 2012:253-254).

És important saber la diferència entre allò virtual -el terme general que engloba tot el què entenem per virtual, no només Internet, com ara un holograma o una retransmissió televisiva en directe- i el que s'ha definit com *ciberespai*, o sigui, aquell escenari espacial que existeix en les interconnexions dels ordinadors i que, actualment, per l'antropologia representa la xarxa informàtica on tots els usuaris es converteixen en *cibernautes* que conformen una *cibersocietat*, amb característiques alternatives de socialització, de manera que tal ciberespai és un element més de l'espai virtual, on es relacionen usuaris d'Internet i d'altres xarxes telemàtiques o ordinadors (Martínez Hernández et. alt. 2014:45). Dic això per aclarir que les plataformes que estudio s'ubiquen i es construeixen generalment en el context ciberespacial, que conforma una part i no un tot, de l'espai virtual.

Xnet, #15MpaRato i el Partit X diuen allunyar-se “dels vicis de la política tradicional¹¹” i s'identifiquen des de la categoria *tecnopolítica*. Els estudiaré com a tal i a partir de les seves pròpies definicions, per entendre què significa ser un subjecte tecnopolític i per què un subjecte polític necessita aquesta terminologia per identificar-se. El ciberespai és un element a partir del qual operen les tres plataformes estudiades, d'aquí que la meua hipòtesi recaigui en les següents preguntes: Si el ciberespai incideix en les formes d'organització, identificació i construcció d'un subjecte i discurs tecnopolític, de quina manera ho fa i què és el que caracteritza aquestes formes de política? Després, quines eines, qüestions i reptes pot aportar l'antropologia al seu estudi?

Per aprofundir en aquestes preguntes partiré de les següents característiques sobre les plataformes analitzades: a) no son estudiades o observables a partir del mètode tradicional d'etnografia, perquè cal adaptar aquesta a la virtualitat b) Per definir-se ho fan per oposició amb formes polítiques que ells descriuen com “tradicionals”, per això hauré de definir com imaginem el “sistema polític tradicional” c) es construeixen virtualment i operen al ciberespai i d) per últim, s'organitzen a partir de les tecnologies virtuals però amb efectes no necessàriament vinculats al ciberespai ja que online i offline no són dos espais oposats o independents sinó que l'un influeix i intervé formant part de l'altre.

Quan dic que l'observació d'aquest estudi no s'ha pogut donar de manera tradicional trec a la llum un dels reptes bàsics per la realització d'aquesta recerca, que és la pràctica del que s'ha anomenat *etnografia virtual*. Estudiar allò virtual a través del ciberespai, m'ha conduït inevitablement a topar amb problemes metodològics. També en les ciències socials, les formes tradicionals d'investigació han de revisar-se quan les virtualitzem, perquè les eines habituals del mètode etnogràfic -delimitació del camp, observació, descripció, entrevista, aproximació als actors, enregistrament...- traslladades i adaptades a l'espai virtual generen reptes, però també oportunitats per pensar el mètode etnogràfic. D'aquesta manera, la categoria *etnografia virtual*, haurà de ser també discutida durant l'article.

Durant les pròximes pàgines em dedicaré a detallar aquest procés metodològic i, alhora, discutir els discursos actuals sobre etnografia virtual. Seguidament, parlaré sobre la tecnopolítica i relacionaré la seva definició teòrica amb el cas d'estudi. L'anàlisi, tractarà el lloc de la virtualitat en la tecnopolítica, les dinàmiques de funcionament d'aquesta i, finalment, per què existeix la necessitat de categoritzar-se com tecnopolític. Tot això, a més, anirà acompanyat d'un recull de descripcions del meu diari de camp, diversos suports visuals, i fragments de les entrevistes.

¹¹ Partido X(2015) *Hace dos años, nació el Partido X* [En línia] [Consulta: 02/05/2019] Disponible a: <https://partidox.org/ani-versario-2015/>

PRIMERA PART

APROXIMACIONES A L'ETNOGRAFIA VIRTUAL

Consideracions prèvies

Etnografia virtual com a repte i com a oportunitat

És necessari per l'antropologia l'aplicació del que anomenem etnografia virtual als seus mètodes d'investigació habituals. Per alguns autors, l'intensificació de l'ús d'internet i les tecnologies en els darrers anys representen tota una sèrie d'expectatives sobre la revolució de les formes de producció de coneixement científic, gràcies a l'expansió de les eines comunicatives i de la informació que ofereix internet [Atkins, 2003; Welshons, 2006; Netwih, 2003; Jankowski, 2007 a Estalella i Ardévol (2011:88)]. A més, a partir dels anys noranta, les primeres investigacions etnogràfiques sobre internet van prendre com a punt de partida la idea que l'activitat al ciberespai havia de ser estudiada a través del concepte de cultura, relativament autònoma del món *real*, fet que va fer que es comencessin a estudiar les dinàmiques de les comunitats virtuals. [Reid, 1994; Baym, 1998; Markham, 1998 a Estalella i Ardévol 2010:5]

La meua inquietud inicial girava entorn a un fet que sembla evident, que és que l'etnografia virtual havia de ser normalitzada com a tal tenint en compte que el procés de virtualització està creixent de forma accelerada, per no dir establerta normativament, de manera tal que configura "dimensions culturals, socials, cognitives emergents i per tant profundament significatives" (Ruiz Méndez i Aguirre Aguilar, 2015:70). Encara que sembli evident que allò virtual hauria d'estar present en els estudis antropològics, des de l'inici de la recerca vaig notar que aquesta afirmació és una idea idealitzada i que no es dona com esperaríem. Si bé hi ha assajos sobre la possibilitat, i inclús la necessitat de fer etnografies virtuals, l'aplicació d'aquesta forma d'etnografia és més difícil de trobar. Autors com, per exemple, John Postill (2007) (2012), Sarah Pink (2012), Elisenda Ardévol i Adolfo Estalella (2010) (2012), i la pionera d'estudis virtuals Cristine Hine (2000) no només es preocupen per desenvolupar aquesta forma d'etnografia a les seves recerques des dels anys noranta (Estalella i Ardévol 2010:2), sinó que la qüestionen a partir de les limitacions i les oportunitats que presenta. Aquests autors, discuteixen també aquesta arribada tardana i ralentitzada dels estudis virtuals a l'antropologia o, en d'altres paraules, aquest "rebuig a allò tecnològic (Estalella i Ardévol, 2012:89)".

Les explicacions que defensen tal evitament de les tecnologies virtuals per part de l'Antropologia provenen de les nocions del mètode etnogràfic on, per a que el treball de camp tingui un caràcter científic, cal que hi hagi una presència directa de l'investigador, per tal de donar una descripció cabal de la cultura analitzada per deixar constància de la coherència interna del sistema sociocultural descrit, i on cada fet social i cultural té sentit en el seu context específic i no fora d'aquest (Ruiz Méndez i Aguirre Aguilar, 2015:74). Segons aquesta concepció, la virtualitat no permet o no permetria ni la presència *-on es dona això que estudio?-,* ni la descripció d'un objecte d'estudi per part de l'etnògraf, perquè el que vol descriure no es pot ni situar, ni delimitar en termes tradicionals. A partir d'aquestes premisses, trobem la necessitat de fer reflexions metodològiques. L'etnografia porta en sí mateixa la necessitat d'adaptar-se a les circumstàncies de les realitats que estudia l'etnògraf, sent aquestes múltiples i impredecibles segons el camp que s'estudiï. Ningú qüestionaria avui dia que les realitats culturals de dues societats diferents han d'estudiar-se individual i independentment perquè precisament configuren dues esferes diferents. Però quan aquell objecte que estudiem se situa virtualment, es pot observar una qüestió important: les dificultats per definir l'espai virtual, ens el fa imaginar com un lloc excessivament creatiu i caòtic, més *irreal* que *real*. Això provoca que confonguem l'adaptació etnogràfica a la seva realitat específica amb un

estudi etnogràfic volàtil i inconsistent, per tant no científic i, per tant, no compatible amb l'Antropologia. Si no reconfigurem la base d'allò que entenem per virtual, difícilment podrem integrar-ho a les nostres investigacions.

És cert que durant els inicis del meu treball de camp i en les lectures bibliogràfiques que vaig utilitzar, es van trobar problemes per conduir l'estructura clàssica etnogràfica al ciberespai. Estalella i Ardévol (2011:100-101), per exemple, parlen sobre el debat que es genera entorn a si les eines metodològiques de camp adaptades a la virtualitat són ara un trencament, una traïció o a una renovació d'aquestes:

Cabe preguntarse si el diálogo que un investigador establece con un sujeto ubicado en un lugar diferente y cuyo intercambio de preguntas y respuestas (a través, por ejemplo, de correo electrónico) se dilata en el tiempo es una entrevista o, por el contrario, es sólo una técnica con cierto aire de familia con ella. [...] el debate gira sobre si las prácticas de investigación mediadas por internet respetan la naturaleza original de los métodos y técnicas convencionales, si por el contrario las deforman y traicionan, o si sólo dan lugar a técnicas absolutamente novedosas, por mucho que mantengan los mismos nombres de aquellas que las han inspirado. Lo que puede pasar por una cuestión nominalista y de calificación (adaptación, reformulación o transformación de los métodos) constituye en realidad una controversia en cuyo trasfondo se dirime la legitimidad y validez tanto de esas prácticas de investigación como del conocimiento que se elabora a través de ellas (Estalella i Ardévol, 2011:100,101).

També Christine Hine (2000:55-65), en relació a aquesta problemàtica, parla sobre una “crisi en l'etnografia (2000:55)” provinent dels canvis i la diversificació de les perspectives etnogràfiques, les quals han d'afrontar sempre els reptes de les “ciències dures” (2000:56), que qüestionen la seva objectivitat o validesa. El principi d'una etnografia realista té l'objectiu d'estudiar les cultures sabent actualment que són una realitat inevitablement construïda, el que, segons Denzin (1997) a Hine (2000:56) suposa una “triple crisi de representació, legitimitat i praxis” en la investigació qualitativa, perquè la pretensió de representar la cultura, produir autèntic coneixement i valer-se del propi coneixement sobre la metodologia etnogràfica es posen en dubte. Aquesta crisi, diu Hine (2000:57) obre les portes a fer una etnografia de l'etnografia [Van Maanen (1995) a Hine (2000:57)] on es sotmeti a aquesta a un examen per obrir nous fronts de possibilitat metodològics. És així com defensa l'entrada d'Internet a l'etnografia, com un tipus d'interacció sense precedents i dins d'un nou objecte d'estudi on els fonaments tradicionals basats en la presència prolongada de l'investigador en un espai físic determinat no serveixen (2000:57). Per ella, l'etnografia ha de superar la necessitat de que es doni un desplaçament físic a un camp concret per donar autoritat a l'etnografia i defensa la necessitat de valorar més l'experiència de camp, com a font bàsica d'autoritat textual. Així:

La etnografía en internet no implica necesariamente moverse de lugar. Visitar sitios en la Red tiene como primer propósito vivir la experiencia del usuario, y no desplazarse. [...] Los etnógrafos de internet, en vez de ensuciar sus despachos con tierra y polvo de lugares lejanos, pueden llegar a desgastar el escudo universitario del tapiz de sus sillas. Eso no implica, en ningún caso, que desaparezca la relación entre el investigador y su lector (Hine, 2000:60)

De fet, en relació al meu treball de camp, l'última conversa amb T.¹², va acabar amb un missatge on ella em deia mantenir-se pendent de saber notícies meves, i em va dir: “ja em contaràs quan acabes el TFG [...], ja em diràs com ha anat tot i me contes les coses, vale? Una abraçada ben forta, i ja em diràs, vale? Adéu, adéu...” (T. 09/05/2019). Així que, per establir un vincle de valor etnogràfic no ha calgut la presència física.

John Postill i Sarah Pink (2012), en el seu estudi sobre la relació entre les *social media* i l'activisme a la

¹² Una de les informants d'aquesta recerca, amb la que he tingut una conversa contínua al llarg del temps sobre el tema del treball, a través de l'aplicació WhatsApp i intercanviant correus electrònics. La presentaré tot seguit.

ciutat de Barcelona, defensen que s'ha atribuït a la virtualitat l'atribut del *desordre*, però que és necessari per part dels etnògrafs enfocar-ho d'una altra manera, “ordenar-ho”. (2012:132) i atendre a la pluralitat que evoca el concepte “societat” per tal de poder estudiar-lo en qualitat de la relació entre allò *en línia* i allò *fora de línia*. Defensen, que l'etnògraf ha de tenir necessàriament coneixement sobre les xarxes per ampliar el sentit canviant de les concepcions sobre societat (2012:132).

En relació al meu treball de camp, definiré tot seguit els problemes d'adaptació de l'etnografia a la virtualitat, els quals si bé evidenciaven dificultats al principi, més endavant van trobar solució. Els problemes inicials provenien d'una mala definició de la virtualitat, que relaciona allò virtual amb realitat *altra*, un món esotèric, subjectiu, imaginari, irreal... etc., tot això fruit de les contradiccions ontològiques i epistemològiques quan oposem la virtualitat a allò que hem construït i naturalitzat com *real*, és a dir, palpable, observable, objectiu, material i tangible. Més endavant, vaig caure en que seria més adequat plantejar o parlar de la virtualitat com un curtcircuit cognitiu, que fa caure les concepcions lineals i estructurals d'aspectes com el temps, l'espai, el *jo*, la existència i la pròpia realitat, a més d'obligar a qüestionar “els dualismes com real/virtual, veritat/mentida, autèntic/fabricat, tecnologia/natura, representació/realitat (Ruiz Méndez i Aguirre Aguilar, 2015:75)”. Per tant, com he dit, una reconcepció i reconfiguració de les bases de la investigació virtual són necessàries, i a més, suposen un gran repte per l'Antropologia.

Metodologia

Aplicació, problemes, propostes i solucions

La meua recerca va començar el Novembre de 2018. Des de llavors fins ara, el recull de dades per treballar la hipòtesi central del meu treball ha anat acompanyada del qüestionament de la pròpia etnografia, per això l'apartat metodològic forma part de l'estructura del propi anàlisi.

Un dels primers problemes etnogràfics ha estat la delimitació de camp. *Què observejo i com ho descriu* són, probablement, les preguntes inicials. Al principi, la multiplicitat de hipervincles, connexions i pàgines que es poden trobar relacionades amb l'estudi semblen inabarcables i intangibles, però es poden contextualitzar. Per fer-ho m'he basat en la idea de camp com a xarxa (Hine, 2015: 65). Christine Hine, durant el seu anàlisi sobre algunes de les diverses estratègies etnogràfiques que es poden seguir virtualment, posa exemples d'etnografies virtuals d'altres autors¹³ que han posat a la pràctica l'estudi del ciberespai. La idea del camp com a xarxa proposa estudiar les relacions entre allò virtual i allò que diem que no ho és, com per exemple, un context geogràfic específic. En el meu cas, faig un anàlisi sobre la construcció d'identitat i discurs d'un projecte tecnopolític a Internet que no només vol tenir influència i intervenció en un context geogràfic concret, sinó que són els esdeveniments i dinàmiques socioculturals, econòmiques i polítiques espanyoles, i inclús europees, les que han intervingut en aquesta construcció d'identificació i discurs tecnopolític. L'atenció a aquesta interrelació és bàsica en aquest anàlisi i m'ha ajudat a concretar i a definir l'observació.

Per recollir dades i realitzar el diari de camp m'he enfocat en les pàgines web de cada plataforma -*Xnet*, *#15MPARATO* i *Partido X*- les quals tenen apartats de definició -qui som, què fem...-, de comunicats, d'activitats... amb molta informació que, a més, en general està datada. A més, per recollir dades durant el dia a dia, he seguit les publicacions que cada plataforma comparteix a través de la xarxa social *Twitter*,

¹³ [Burrell (2009), Fields i Kafai (2009), Farnsworth i Austrin (2010), etc.] a Hine (2015)

on es donen interaccions i publicacions moltes vegades i a diari. Xnet té 28.300 seguidors¹⁴, #15MpaRato en té 36.800, i el partit X en té 43.400¹⁵. Totes tres publiquen sovint i per separat. De tots aquests llocs Web, a més, he extret captures de pantalla, fotografies d'aspectes concrets que m'ajudaràn a posar exemples durant l'article.

Un altre dels principals problemes guarda relació amb les entrevistes: com trobar informants, com accedir-hi, com enregistrar entrevistes, com realitzar-les... Els dilemes no són solament pràctics sinó ètics, perquè els actors relacionats amb la investigació es poden trobar per Internet i no està clar fins a quin punt es pot utilitzar la seva informació, sobre com presentar-s'hi... etc. En el meu cas particular, vaig aconseguir el contacte de telèfon de la Simona Levi i, a més, vaig trobar informants en el llistat de participants de l'últim crowdfunding polític de #15MpaRato¹⁶, i també a Twitter¹⁷.

Ens trobem aquí davant d'una realitat que cal tenir en compte: Si suméssim la quantitat de possibles informants de les xarxes -entre Twitter i el Crowdfunding- donaria un nombre molt elevat, fet que a priori ens faria pensar que Internet ofereix i multiplica exponencialment les possibilitats de recerca i de contacte amb informants. En part és veritat: L'opció hi és, i el ciberespai ho media; però a la pràctica, només quatre persones em van contestar, a part de Simona Levi. Això m'ha fet treure una conclusió important, que és que cal desmitificar allò virtual en relació a l'etnografia, en el cas que es relacioni la virtualitat amb un accés total a la informació. De totes maneres, aquest aspecte no s'ha d'interpretar com una limitació a l'hora de legitimar l'Etnografia virtual: com etnògrafs, sabem que moltes vegades és difícil l'accés a la informació durant l'estada al camp i molt més, l'obtenció d'informants, però tals dificultats són intrínseques a l'etnografia.

Així, les entrevistes que vaig realitzar van donar-se a partir de la combinació de notes de veu, correus electrònics i trucades seguint l'exemple de línies de recerca com la d'Estal·la i Ardèvol (2010, 2011). Primer, vaig tenir contacte amb dues persones que em van dir que estaven molt interessades a conversar, però més tard tot i escriure-les no van contestar més. Amb qui sí que vaig parlar va ser amb qui he anomenat L. i T.

Amb L., vaig tenir el primer contacte per *Facebook*, on va accedir a gravar una conversa per telèfon. Viu a Barcelona, té 59 anys, administra una empresa familiar petita, cosa que ella descriu com "fer una mica de tot", a part de ser agent immobiliària. Diu haver arribat al Partit X per internet, poc després del 15M, que va contactar-hi a través d'email, i que de llavors va començar a col·laborar-hi.

Més endavant, vaig contactar amb T., la qual figurava a les llistes del crowdfunding #15MpaRato. Primer vam tenir intercanvis de missatges per mail, on vam situar una mica la nostra disponibilitat i manera de contactar més "instantània". T., és de València i professora de la Universitat d'aquesta ciutat. He mantingut contacte amb ella assíduament. Em va proporcionar el seu telèfon i vam començar a enviar-nos gravacions d'àudio a través de l'aplicació *WhatsApp* perquè els horaris que teníem no ens permetien quedar per fer una videotrucada. Ella diu que va arribar a les plataformes a través de Simona Levi, també després del 15M. Creu que ella, és una persona molt interessant, i que va ser "un poc el cap que va organitzar tot allò"(T. 03/04/2019).

¹⁴ És a dir, participants o cibernauts que segueixen l'activitat a la xarxa de la plataforma, a més de comentar i compartir la informació que publica o que ha compartit cada plataforma.

¹⁵ Dades extretes el dia 30/04/2019

¹⁶ Veure <https://15mparato.crowdfunding.xnet-x.net/15mparato-jucio-oral-crowdfunding/>

¹⁷ Veure <https://twitter.com/15MpaRato/followers>; https://twitter.com/Partido_X/followers; https://twitter.com/X_net_/followers

Finalment, vaig tenir contacte amb Simona Levi el dia 3 de desembre de 2018. Per telèfon, em va dir que no tenia temps de quedar. Després, que de tot el que hi havia ja per Internet sobre ella i sobre els projectes tecnopolítics, si em quedava algun dubte, quedéssim per trucar-nos més endavant, quan tingués preguntes més concretes. Per mi, era un fracàs no poder quedar amb ella per fer una entrevista i, en tot cas, haver de trucar-la. Però més endavant, vaig caure en que Simona entenia que per tenir clar *qui diu ser*, i *què diu fer* amb les plataformes Xnet; 15MpaRato i Partit X, calia adquirir les dades a través d'Internet. A més, per descriure els objectes d'estudi era necessari adaptar l'entrevista i la descripció a les dinàmiques de l'espai virtual. L'anàlisi, finalment, requeria l'ús del que tals objectes d'estudi havien dit, escrit i defensat a través de la xarxa.

SEGONA PART TECNOPOLÍTICA: TEORIA I PRÀCTICA

Tecnopolítica com a concepte en la literatura acadèmica

Són múltiples les definicions sobre allò que anomenem *tecnopolítica* en la literatura acadèmica (Kurban *et. alt* 2017:3). Can Kurban, Ismael Peña-López i Maria Haberer (2017) han redactat un estudi amb els principals debats sobre tecnopolítica on es situen diverses concepcions teòriques i nous rols que es generen a partir de l'ús subversiu de les tecnologies. Per al meu article, em centraré en els arguments de Douglas Kellner (2001 a Kurban *et. alt* 2017) i de Xavier Toret *et. alt* (2013).

Kellner, en el seu estudi sobre les relacions entre tecnopolítica i democràcia, entenia la tecnopolítica com una forma d'empoderament ciutadà. Per ell, internet i les TIC podien generar projectes implicats en l'objectiu democràtic que crearien noves formes de lluita política en grups exclosos pels mitjans dominants. D'aquesta manera, la tecnopolítica no seria una "finalitat en sí mateixa", sinó una "arma de lluita" per a les revolucions democràtiques (Kellner 2001 a Kurban *et. alt* 2017:5). Javier Toret, en el seu destacat anàlisi¹⁸ sobre tecnopolítica, elabora amb alguns col·legues un anàlisi del cas de *Xnet*. Abans de definir com entenen la tecnopolítica, es distancien d'algunes posicions que s'han relacionat amb aquesta, com són la "revolució Facebook" o "Twitter". Aquestes plataformes corporatives, segons els autors, no són agents de *res* polític, simplement són llocs on es generen interaccions (Toret *et. alt*. 2013:42). Tampoc creuen que la tecnopolítica sigui "clicktivisme", és a dir, el que ells entenen com un compromís *click*, una petició online, o campanyes de xarxa simplistes, quedant-se assegut a la cadira de casa (Toret *et. alt* 2013:42). Finalment argumenten, que la tecnopolítica tampoc és "ciberactivisme": Abarca el ciberactivisme en tant que acció col·lectiva virtual, però la tecnopolítica usa la xarxa per inventar formes d'acció que poden donar-se a la xarxa però no acaben en ella (2013:20). Així, no és un activisme virtual, sinó que resulta una interacció entre l'ús de la xarxa i la presa dels carrers (Toret *et. alt* 2013:42).

Llavors, com defineixen la tecnopolítica? Per ells, la tecnopolítica representa la comprensió massiva de la capacitat política d'organització en xarxa, mediada per l'ús d'internet (Toret *et. alt* 2013:43). L'ús estratègic d'eines digitals serviria, d'aquesta manera, per a la organització, comunicació i acció col·lectiva. Així, les comunitats digitals generarien noves formes de moviments socials. (Toret *et. alt* 2013 a Kurban *et. alt* 2017:6).

18 Veure Toret *et. alt* (2013)

La pràctica tecnopolítica d'Xnet, #15MpaRato i Partit X

[...]El partit X és un partit antipartits. Fent un resum molt resumit, no?
Que en el fons el que vol és recuperar la democràcia directa. (L, 02/03/2019)

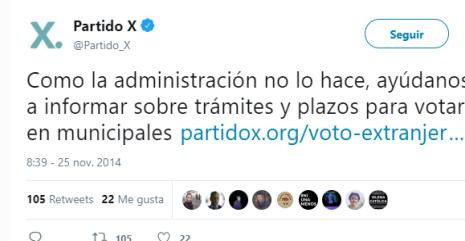
Havent redactat algunes de les propostes teòriques que defineixen la tecnopolítica, em centraré a mostrar com aquesta es manifesta en el cas d'Xnet, Partit X i #15MpaRato a partir de tres característiques: Activisme online amb incidència offline; virtualitat com a medidora en la persecució d'objectius i la construcció d'una *alteritat* política com a base d'identificació.

Iniciativa i acció online amb efectes offline

La distinció entre el que s'ha definit com *ciberactivisme* i la *tecnopolítica* és important per comprendre el funcionament que tenen les plataformes estudiades. Aquestes, s'han construït virtualment i operen al ciberespai, com també fa el ciberactivisme. Però la tecnopolítica no exclou allò *offline*, ans al contrari, no hem de conduir l'atenció cap a una dicotomia, sinó cap a les relacions que exerceix una categoria (virtual) i l'altra (no virtual). Les tres plataformes estudiades han sorgit, per una banda, influïdes pel context, polític, econòmic i sociocultural d'Espanya, i el context europeu. Per altra banda, han generat les seves accions a partir de tot allò que s'hagi identificat, al context *offline*, com un problema polític i democràtic. Això vol dir que, per tenir sentit, Xnet, #15MpaRato i el Partit X han de mantenir una relació dinàmica i contínua amb allò *fora de línia*. Per exemple, L., durant la conversa telefònica, defensava que aquest mecanisme de participació virtual que ofereixen les plataformes ens permetria votar qualsevol cosa, de manera que les decisions que es prendrien al govern canviarien completament:

A veure, imagina't que ara es vota una llei sobre em... treure els aforaments dels diputats. No? Doncs si hi ha prou persones que pensen que s'han de treure, i voten directament en aquella votació al congrés, pos possiblement sortiria una votació diferent de si només voten els partits, o limitar els sous i les dietes i històries dels diputats. Doncs això, si votéssim les persones per evitar que es podessin posar el sou... Es que a veure, això és una anomalia, en qualsevol empresa el sou el marca el consell de direcció, no? no el marquen els mateixos... mmm... els mateixos directius no?

També a Twitter, una seguidora del Partit X que es fa anomenar Emma O'Brien va publicar¹⁹ que gràcies a un Tweet de la plataforma, va poder conèixer un tràmit extra que necessitava fer per poder votar a Espanya, del qual ningú l'havia avisat, i finalment va poder votar. El tweet del partit X era el de la imatge²⁰, i es va compartir 105 vegades.



¹⁹ Emma O'Brien a Partido X (12/05/2019) *Apartat Tweets*. Twitter. Disponible a: https://twitter.com/partido_x

²⁰ Imatge extreta de Partido X (12/05/2019). *Tweets*. Twitter. Disponible a: https://twitter.com/partido_x

Empoderament ciutadà, renovació democràtica i virtualitat com a medidora

En segon lloc, hem vist en les explicacions teòriques sobre què és la tecnopolítica que hi ha tres factors que defineixen el seu objectiu: la lluita per l'empoderament ciutadà, la finalitat d'assolir una projecte democràtic, i l'ús de les tecnologies virtuals com a mitjà per a aconseguir-ho. En aquesta afirmació és fàcil que pensem que els dos primers punts representen el discurs de molt agents polítics coneguts i no identificats com tecnopolítics, però el que és important sobre aquestes tres finalitats no és tractar-les com definibles, estàtiques i universals; sinó que cal estudiar-les segons com les tres plataformes estudiades se'ls imaginem, perquè la seva identificació política i proposta metodològica parteix de tals imaginaris. Per tant, descriure com aquestes plataformes pensen que es pot/s'ha d'empoderar la ciutadania, assolir una democràcia i quin lloc ténen les tecnologies en tot aquest discurs és bàsic per entendre el seu procés d'identificació.

Cada plataforma ha creat mètodes amb la finalitat que els ciutadans tinguin participació i presa de decisions polítiques, es converteixin en agents de vigilància contra la corrupció i puguin accedir a la informació sobre les formes de gestió pública i de les xarxes i, com veurem, ho medien a través de la virtualitat.

Per exemple, Xnet impulsa activitats i plataformes que tinguin a veure amb l'activisme teconopolític -com ha estat el #15MpaRato-, denúncia i informa a través de la xarxa casos que vulnerabilitzin els drets a Internet i fora d'aquest i, finalment, posa a disposició dels internautes una bústia anònima²¹ d'infor-mants que puguin aportar informació vàlida per portar a judici a qualsevol actor o organització corrupta. Actualment²², la bústia està saturada i ha suspès el seu funcionament temporalment.

Democracia en red. Método, i+d político

Internet es una increíble herramienta de democratización. Llevamos varios años trabajando en torno a las herramientas, metodologías y problemáticas de la **democracia en red y lo que Internet nos enseña sobre las nuevas formas de autoorganización política, basadas en el pragmatismo**, para defender la justicia y desarrollar la democracia en el mundo analógico de forma eficaz.

Los grandes consensos sociales han cambiado, los discursos políticos han cambiado, hasta las caras están cambiando; pero consideramos que no se trata de cambiar las promesas, ni de predicar la falsa participación ocupacional. Se trata de trabajar en lo concreto y en el «cómo» crear los mecanismos de control y participación ciudadana real necesarios para una democracia del S.XXI, eficaces y desde la responsabilidad, que se traduzca en mejoras en el bienestar común.

Hemos trabajado sobre el crisol de **las experiencias y prototipos más avanzadas del mundo en el uso de la red para sentar los pilares de la democracia real en la era digital**: transparencia en la gestión pública, periodismo, libertad de Información, prototipos de gobernanza colaborativa y democracia radical en red para un control más colaborativo y abierto de la ciudadanía sobre los gobiernos, que abra la sociedad a una participación más directa y efectiva de la sociedad civil y dé como resultado una gobernanza mas eficaz.

Cómo filtrar información a través del Buzón de Xnet

Para mejor gestión de la sobrecarga de informaciones y garantía de la seguridad y el anonimato de los usuarios, dejamos la opción de Globaleaks como vía única para el aporte de información a través del Buzón de Xnet.

Envía la información a través de un interfaz del Buzón de Xnet que utiliza el software de Globaleaks configurado para que no se pueda utilizar sin TOR. Para hacerlo sigue las siguientes instrucciones:

- 1- Descarga e instala/abre el navegador TOR en [Linux](#), [Windows](#) y [MacOS](#).
- 2- Cierra todas las demás aplicaciones que puedan conectarse a internet (los demás navegadores que no sean TOR, las aplicaciones de chat, los gestores de correo, etc.) y luego visita esta misma dirección [<https://xnet-x.net/buzon-xnet/>] desde el navegador TOR.
- 3- Leyendo ya este párrafo de las instrucciones desde TOR :) haz click en el siguiente enlace: **[SUSPENDIDO POR EXCESO DE TRABAJO]** para acceder al interfaz (ojo! esta dirección solamente funciona si es visitada desde TOR. Si haces click en ella o la visitas desde otro navegador como por ejemplo Firefox o Chrome aparecerá un ERROR; es normal).

Por favor, recuerda que no podemos protegerte si no te proteges a ti mismx.
Y ahora sí, ¡a por elxs!

23

²¹ Xnet (s/d) *Buzón de Xnet para denunciar casos de corrupción*. Disponible a: <https://xnet-x.net/buzon-xnet/> [Consulta: 11/05/2019]

²² Consulta el día 11/05/2019

²³ Imatges extretes de a) Xnet (s/d) *Buzón de Xnet para denunciar casos de corrupción*. Disponible a: <https://xnet-x.net/buzon-xnet/> [Consulta: 11/05/2019] i b) Xnet (s/d) *Democracia en red. I+D Político* [Consulta: 11/05/2019] Disponible a: <https://xnet-x.net/eje/democracia-en-red-metodo-id-politico/>

Si passem a l'exemple del Partit X, trobem que per ells la democràcia resideix en el poder de la ciutadania, sempre i quan se li permeti el control del govern a través de múltiples canals de col·laboració, participació i decisió. Les tecnologies, estant en una etapa avançada, permeten les millores d'informació i comunicació per un govern que millori les institucions i lleis²⁴. Els mecanismes per arribar-hi es basen en els quatre punts que veurem en la imatge²⁵.

Com es pot observar, dos dels punts ofereixen una versió *demo*. Això vol dir que el ciutadà pot observar com es donaria aquesta presa de decisions comunes virtualment, i de quina manera s'exerciria el vot si es posés aquesta metodologia tecnopolítica a la pràctica.

A més, per defensar la seva “democràcia i punt”, el partit X s'estructura a partir del que anomena una “xarxa ciutadana del partit X²⁶” la qual s'encarrega de dues coses: En primer lloc, crear una llista oberta de candidats²⁷-qualsevol ciutadà “competent” es pot presentar a les eleccions- i, en segon lloc, configurar un nou prototip de xarxa de pressió ciutadana per a la “democràcia del segle XXI²⁸”, que és un grup amb l'objectiu de sortir de la crisi econòmica a favor de la societat i no dels bancs i les èlits polítiques²⁹. Per escollir qui és un ciutadà competent, i com gestionar la xarxa de pressió ciutadana, el Partit X elabora un complex mecanisme³⁰ amb una terminologia i organització que farà constar en els annexos per falta d'espai.

Con una verdadera democracia los ciudadanos podremos tener voz y control sobre las decisiones que nos afectan.

Democracia y Punto

4 mecanismos



Finalment, en relació a #15MpaRato, no trobem una proposta metodològica, sinó l'exemple pràctic de com les tres plataformes estudiades, entenen l'empoderament ciutadà, la *veritable* democràcia i la tecnologia com a mediadora des del punt de vista tecnopolític. Recordem que #15MpaRato és una «acusació ciutadana que va obrir i impulsar el cas Bankia a l'Audiència Nacional destapant l'estafa de sortida a borsa, de les #preferents i de les #targetesblack³¹» com apareix a la imatge³², la bústia d'Xnet va rebre filtracions anònimes i financiació a través del que diuen va ser el primer “crowdfunding polític a Espanya³³”, fet que va fer aconseguir resultats legals en dos anys, que es mantenen en procés encara avui dia.

– A partir de filtraciones ciudadanas conseguimos las pruebas para abrir el caso de las preferentes. Esas pruebas, que puedes encontrar aquí <http://www.expansion.com/2013/10/09/empresas/banca/1381355879.html>, abrieron la vía para que los preferentistas dejaran de ser tratados en sus juicios civiles como especuladores, reconociéndolos como ahorradores estafados, y fueron clave para que recuperaran su dinero. Y esto no solo para Bankia. TODOS los bancos fueron obligados a devolver el dinero a los preferentistas <https://www.publico.es/actualidad/no-ensenar-clientes-15mparato-entrega.html>. Solo Bankia, acabó devolviendo 2.800 millones.

– A partir de una filtración anónima que llegó a nuestros miembros de Xnet hicimos llegar a través de la prensa a la opinión pública y a los tribunales los “correos de Blesa” que destapaban la existencia de las Tarjetas Black. En menos de dos años conseguimos las primeras condenas de cárcel.

– Basándose en el artículo 282 Bis del código penal que solo estaba en nuestra querrela y en el informe de los peritos independientes que nos da la razón en que Bankia estaba quebrada cuando la sacaron a bolsa, el Tribunal Supremo decide que, sin esperar a que acabe el juicio, Bankia debe devolver 1.815 millones a los pequeños ahorradores.

– En el tiempo de descuento de la instrucción del caso conseguimos incluir a Deloitte (una de las cuatro grandes auditoras globales) como acusada por su participación en la estafa de salida a bolsa.

– Hace solo unas semanas por fin se producía la imagen. Rato entrando en prisión por las tarjetas Black lo cambia todo. Una victoria ciudadana rotunda. Histórica.

Ninguno de nosotros somos abogados, juristas, economistas ni expertos en finanzas bancarias.

Somos ciudadanos como tú que se han organizado para hacer lo conseguido estos años.

Sin embargo algunos de nosotros venimos del mundo de la cultura.

²⁴ Partido X (s/d) *Por qué democracia y punto?* [Consulta: 11/05/2019]. Disponible a: <https://partidox.org/democracia-y-punto/>

²⁵ Partido X (s/d) *Democracia y punto - Partido X* [Consulta: 11/05/2019] Disponible a: <https://partidox.org/democracia-y-punto/>

²⁶ Partido X (s/d) *¿Qué es? - Partido X.* [Consulta: 11/05/2019]. Disponible a: <https://partidox.org/que-es-x/>

²⁷ Veure Annex 1

²⁸ Partido X (s/d) *¿Qué es? - Partido X.* [Consulta: 11/05/2019]. Disponible a: <https://partidox.org/que-es-x/>

²⁹ Partido X (s/d) *¿Qué es? Organización ciudadana de la red Partido X.* (Consulta: 12/05/2019) Disponible a: <https://partidox.org/que-es-x/>

³⁰ Veure Annex 2

³¹ @15MpaRato (s/d). *Página principal* [Consulta: 11/05/2019]. Disponible a: <https://15mparato.wordpress.com/>

³² Extreta de Crowdfunding 15MpaRato (s/d) *Logros del 15MpaRato* [Consulta: 11/05/2019] Disponible a: <https://15mparato.crowdfunding.xnet-x.net/15mparato-juicio-oral-crowdfunding/>

³³ Crowdfunding @15MpaRato (s/d) *Página principal.* [Consulta: 11/05/2019]. Disponible a: <https://15mparato.crowdfunding.xnet-x.net/>

La influència de l'imaginari sobre allò “tradicionalment polític”: Tecnopolítica com una “contra-política”

«Los partidos no han de darnos la solución, simplemente tienen que dejar de obstruir y facilitar las soluciones que la sociedad, mucho más avanzada que ellos, ya tiene³⁴».

La última característica que hem de tenir en compte en relació a com es manifesta la tecnopolítica a les tres plataformes, és que aquestes plataformes necessiten afegir *tecno* al procés d'identificació política no només per incloure l'ús d'internet i les tecnologies per construir-se, mediar i operar, sinó perquè identificant-se s'oposen al que ells entenen per política tradicional, i per això utilitzen una altra terminologia, amb simbologia i característiques concretes per diferenciar-se.

Fixem-nos, per exemple, en la presència de l'element virtual en dos partits polítics espanyols. Albert Rivera, del partit polític Ciudadanos, en un vídeo³⁵ on explica el funcionament del partit diu: “internet es una herramienta fundamental, Ciudadanos nació en la red hace ocho años, y yo siempre he dicho y vuelvo a repetir que este partido no existiría si no existiera la red. Por tanto, está en el ADN de Ciudadanos”.

36

Unidas Podemos disposa també d'un mecanisme de participació a les preses de decisions del partit per part dels ciutadans que s'hagin inscrit a la pàgina, i proposa al al seu Web també, com es pot veure a la imatge³⁷, que els ciutadans es converteixin en activistes digitals.

Altres partits com el Partit Popular³⁸ i el PSOE³⁹ entenen també l'element virtual com un potencial element de participació i difusió ciutadana.

Avui en dia es pot dir que la política troba sentit en l'element virtual, no només en el cas tecnopolític. Però el que he observat en la construcció de la categoria *tecnopolítica*, és precisament que es vol definir com a contra-política i no com a política, i és així com elabora una terminologia, discurs i característiques que la fan diferent al que entenen com tradicionalitat política.

³⁴ Partido X (s/d) *¿qué es? Preguntas frecuentes*. [Consulta: 12/05/2019]. Disponible a: <https://partidox.org/que-es-x/>

³⁵ Ciudadanos (s/d) *¿qué es ciudadanos?* [Consulta: 12/05/2019]. Disponible a: <https://www.ciudadanos-cs.org/que-es-ciudadanos>

³⁶ Imatge extreta de Ciudadanos (s/d) Red naranja [Consulta: 12/05/2019] Disponible a: <https://www.ciudadanos-cs.org/red-naranja>

³⁷ Podemos (s/d) Formulario de inscripción en Podemos partido político cif g86976941 [Consulta: 12/05/2019] Disponible a: https://participa.podemos.info/es/users/sign_up

³⁸ Partido Popular (s/d). *En Internet. Participa*. [Consulta: 12/05/2019]. Disponible a: https://www.pp.es/participa/en_internet

³⁹ PSOE (s/d). *Actúa-Redes sociales* [Consulta: 12/05/2019]. Disponible a: <https://www.psoe.es/actua/redes-sociales/>

El moviment del 15M representa el primer punt de trencament amb el passat polític no només segons les plataformes⁴⁰, sinó que, segons les informants, el 15M també va ser un moment clau:

[...] Jo el 15M hi vaig estar a Madrid i per mi és un punt de referència en el temps. Va ser després quan els polítics que deien: “Ay los jóvenes, si queréis cambiar el mundo, presentarnos a las elecciones...” va ser llavors quan van eixir els partits nous, el el partit X y podemos... (T., 4/04/2019).⁴¹

[...] Bueno... Poc després del 15M vaig veure alguna informació sobre el Partit X i em vaig posar en contacte. I... Em vaig estar informant, llavors vaig decidir col·laborar. (L., 02/03/2019)⁴².

Atendre a aquestes evidències ens pot fer tenir una idea sobre quin és l'imaginari que tenen sobre què és allò *tradicionalment* polític per contra d'allò que és *tecnopolític*. Simona Levi, en una conversa⁴³ al canal de YouTube “Substratagama” sobre la política tradicional diu que els partits organitzen la corrupció, i els governs l'executen. Un grup reduït de persones utilitza la resta de societat per treure'n beneficis, deixant la resta en pèssimes condicions. Els governs són corruptes perquè se'ls hi dona la clau d'un castell, la clau de la caixa d'una gent, i se'ls hi dona total confiança. Per lluitar contra la corrupció, cal un mecanisme de vigilància ciutadana que actualment no existeix.

En aquesta entrevista, Simona parla, primer “dels partits”. Tot i estar ella implicada en un partit polític, no l'inclou en aquesta categoria. Aquests partits *no tecnopolítics*, de la mà del govern, organitzen la corrupció espanyola, de la qual la ciutadania -categoria on sí que s'auto-reconeixen les plataformes tecnopolítiques- no es pot protegir.

Altres mecanismes de diferenciació es poden trobar a les webs corresponents. Un primer exemple de diferenciació el trobem en l'*anonimització* de les figures representatives del Partit X i #15MpaRato. En aquests subjectes tecnopolítics no hi ha, a priori, un grup establert on la figura d'un líder carismàtic representi els interessos del col·lectiu que anomenem ciutadania. En el cas del partit X, per exemple, aquest líder carismàtic no seria un, o uns, sinó que es vol proposar, mitjançant els mecanismes que he descrit en l'apartat anterior, que el poder el tingui el conjunt de ciutadans espanyols. A l'estar en contra del lideratge, Partit X i #15MpaRato s'anonimitzen i intenten no mostrar cares que els representin ja que, això, restaria caràcter neutre a la seva ideologia. Per exemple, si observem les imatges següents⁴⁴, el Partit X té un apartat de “Preguntes freqüents” on hi ha preguntes com ara la de si “és un partit de veritat”. Aquest element d'anonimitat afegit a l'element virtual, fa necessari justificar la “realitat” o la “veracitat” del projecte a través de l'element legislatiu espanyol:

40 «La mayor parte de las personas de la Red Ciudadana Partido X, aunque no todas, participamos activamente/nos sentimos del 15M. El 15M es una expresión colectiva de rechazo al funcionamiento de nuestras instituciones y de los partidos, que se olvidan de la soberanía real de los ciudadanos. Es un acontecimiento histórico con una fuerte carga emocional, ampliamente compartida en nuestra sociedad. Una de las características del 15M es que no quiere ni puede ser representado por ningún partido. Cualquier partido que quiera hacer de este su bandera, está manipulando. Del espíritu del 15M han surgido instrumentos muy diferentes que cubren distintos frentes» (Partido X (s/d) *Preguntas frecuentes. ¿Este es el partido del 15M?* [Consulta: 12/05/2019] Disponible a: <https://partidox.org/que-es-x/>)

41 T. m'explicava a través de les gravacions de veu de l'aplicació *Whatsapp* de quina manera el 15M l'havia portat a conèixer Simona Levi i el Partit X.

42 Mitjançant una trucada telefònica gravada, L. em descrivia de quina manera va començar a col·laborar amb el Partit X.

43 Substratagama (2015) *Sociedad en red contra sistemas de corrupción - Simona Levi*. YouTube. [Consulta: 12/05/2019]. Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=9Gi76rc4lqg>

44 Imatges extretes de: Partido X (s/d) *¿qué es? Preguntas frecuentes*. [Consulta: 12/05/2019]. Disponible a: <https://partidox.org/que-es-x/>

<p># ¿Se puede confiar sin un 'líder carismático'?</p> <p>Desconfiar de un partido es sano. Muy sano. Queremos romper la pasividad que nos proponen los partidos cuando dicen "yo me encargo de todo".</p> <p>Queremos una sociedad vigilante. Queremos que la confianza venga de los hechos, paso a paso, viendo que somos coherentes y hacemos lo que decimos que hacemos.</p> <p>No te calles. Critica y aporta. Necesitamos mejorar. Lo que tengas que decirnos nos parece fundamental. Y, ante todo, sé activo, porque es cuestión de todos los ciudadanos conseguir #DemocraciaYPunto, y porque eso es lo que realmente les da miedo. La ciudadanía organizada en red.</p> <p>Cómo participar: http://partidox.org/como-participar/</p>	<p># ¿Es un partido de verdad?</p> <p>Sí, y vamos muy en serio.</p> <p>Como método estamos constituidos por dos entidades:</p> <p>1- El Partido X, que está debidamente inscrito en el registro de partidos políticos del Ministerio del Interior. Esto nos permitirá presentarnos a las elecciones cuando lo consideremos oportuno.</p> <p>2- La parte activa, operativa, la que estáis viendo, la web, el twitter, el facebook, la Red Ciudadana, somos un grupo de trabajo, comunicación y acción: un gran grupo de presión ciudadana dedicado a conquistar una verdadera democracia del siglo XXI.</p>
<p># ¿Es un partido anónimo?</p> <p>Queremos despersonalizar la política. No queremos caer en la lógica personalista de los partidos donde únicamente importa lo que haga y diga el líder. Lo importante son los hechos, no los nombres. Nos han hecho creer que el sistema de líderes en los partidos es el único, que no hay otro posible, pero no es así.</p> <p>Queremos que sea el trabajo que realizamos el que en realidad importe, no los nombres o las figuras.</p>	<p># ¿Quiénes sois?</p> <p>Somos la ciudadanía, personas normales como tú, de cualquier edad y profesión, trabajadores, estudiantes, amas de casa, jubilados o parados, que estamos cansados de un sistema que nos da la espalda y que nos lleva a la ruina. Algunas personas somos activas desde siempre, comprometidas en algún frente. Otras es la primera vez que nos aproximamos a un proyecto de cambio. Cualquier persona puede colaborar si en realidad quiere #DemocraciaYPunto. Nos hemos unido para activar una campaña de trabajo, comunicación y acción para recuperar la soberanía de la ciudadanía.</p>

Com hem vist, ells diuen ser la ciutadania, gent organitzada que s'ha cansat del sistema i que vol perseguir una "veritable democràcia del segle XXI". La sobirania, ha de recaure en la ciutadania i això s'ha d'aconseguir començant per la "despersonalització de la política". La política *tradicional*, doncs, tindria aquest element de lideratge de la qual les plataformes tecnopolítiques se'n volen desfer, utilitzant els mecanismes virtuals per potenciar-ho. De fet, en relació a aquest aspecte, si observem l'apartat *¿Quiénes somos*⁴⁵? al seu Web apareix un sistema de posició aleatòria on els membres de les àrees *Kernel* del Partit⁴⁶ no apareixen sempre el mateix ordre, per tal d'evitar idees sobre algun tipus de verticalitat. D'igual manera succeeix a la plataforma #15MpaRato, en la qual no es fa tan evident la proposta del "no lideratge" perquè no s'està plantejant una metodologia ni un espai de presa de decisions, però sí que es repeteix, una altra vegada, la idea de #laciudadaniaLoHizo⁴⁷ com una evidència de horitzontalitat en el procés.

De totes maneres, el fet que associem imatges d'actors per cada plataforma, visibilitza la dificultat que presenta l'intentar anonimitzar-se i *neutralitzar-se*, perquè en molts casos, per mediatitzar-se, o inclús legitimar-se fora del ciberespai, fa falta un actor o actors que entenem que representen aquest projecte que s'està proposant, per proporcionar l'element de *reconeixement*, i inclús de *tangibilitat* que s'espera d'un projecte polític. Les persones que sembla que parlin en nom d'aquestes plataformes, han d'estar explicant constantment aquesta proposta del nou rol de l'anonimitat sense ser anònims. Un darrer aspecte és que l'actor que ho justifica no ha de representar la ciutadania, sinó que nés un element administratiu que no pot prendre cap tipus de decisions. T., per exemple, diu haver conegut Xnet per Simona Levi, com a personatge públic i com activista després del 15M:

"Em va semblar interessant i crec que va ser el cap de tot això, no? [...] Ella va contactar amb gent molt valuosa, perquè després està un altre xaval que és Sergio eh... Bueno, no recordo el seu cognom, que també hi estava al darrere" (T., 04/04/2019).

⁴⁵ Partido X (s/d) *¿Quiénes somos?* [Consulta: 12/05/2019]. Disponible a: <https://partidox.org/quienes-somos-x/>

⁴⁶ Veure Annex 2, Apartat "Kernel"

⁴⁷ #15MpaRato (2015) *Comunicados - Imputados los consejeros que utilizaron Tarjetas Negras: #LaCiudadaniaLoHizo* [Consulta: 12/05/2019]. Disponible a: <https://15mparato.wordpress.com/2015/01/28/imputados-tarjetas-black/>

Al cap i a la fi, com he explicat al principi, tant Simona com Sergio apareixen a l'apartat de presentació d'Xnet.

L'altra estratègia de diferenciació amb l'*antiga* política parteix de la idea de la “no aliança” amb d'altres partits. Simona Levi, el 6 d'abril de 2014, en una entrevista pel diari *La Marea*, va dir que estaven en contra de l'aliança tal i com està pensada, perquè el peix gran es menja al petit i que, això fa que no es plantegin una unió, perquè no volen *pujar a cap carro*⁴⁸.

¿Vais a pactar con otros partidos?

No queremos entrar en la dinámica de los partidos tradicionales. Ellos viven en otro mundo. Nuestro objetivo no es gobernar (un quitate tú para ponerme yo), sino que es establecer unos mecanismos que aseguren una verdadera democracia para que en el futuro no se vuelva a gobernar de espaldas a los ciudadanos.

La justicia y la dignidad no son negociables. Nosotros regalamos nuestro programa a todos los partidos, siempre y cuando lo apliquen de la A a la Z. Al fin y al cabo solo es Democracia, y Punto.

Se lo regalamos pero jamás legitimaríamos a los políticos y partidos que han permitido la perpetración de los gobiernos del pasado.

Aquesta imatge⁴⁹ mostra també com les plataformes no busquen el govern, sinó aplicar per una nova estructura política, que catalitzi -una paraula molt usada en els mitjans de comunicació per part de les plataformes- els esforços col·lectius a través de la mediació i la influència de les tecnologies virtuals. Les tres plataformes han elaborat una nou mecanisme d'estructura política, en forma de metodologia, oberta a ser cedida a tots els partits polítics sempre i quan es segueixi al peu de la lletra. Aquesta metodologia es pot plantejar com una nova forma d'acció política o acció reivindicativa, sorgida a través de la necessitat de refundar el sistema polític a Espanya. Per conseqüència, pot beneficiar qualsevol ideologia, com bé L. m'explicava dient estar inquieta, al final de la nostra conversa:

Lo novedós de la metodología del Partido X, es que es una metodología al servei de qualsevol partit o qualsevol votant de qualsevol partit. A veure, tu estàs en contra de la llei de gènere? Pues bueno, pues igual podries votar-ho directament. Els de VOX també se'n podrien aprofitar... M'entens? No és una metodologia útil només per la gent que vota l'esquerra, sinó també la dreta. [...] Per això ja et dic, és una cosa de futur, esque és casi impossible que no acabi succeïnt, però... no sé si és una visió romàntica.

⁴⁸ La Marea (2014) *Simona Levi: Tenemos muchísima información que puede forzar cambios* [En línia] [Consulta: 12/05/2019] Disponible a: <https://www.lamarea.com/2014/04/16/simona-levi-tenemos-muchisima-informacion-que-puede-forzar-cambios/>

⁴⁹ Imatge extreta de: Partido X (s/d) *¿Qué es? Preguntas frecuentes* [Consulta: 12/05/2019] Disponible a: <https://partidox.org/que-es-x/>

CONCLUSIONS

Aquest treball ha tractat, en definitiva i d'una forma molt breu, de fer una aportació a l'Antropologia digital. Per fer-ho, s'ha basat en dues columnes o discussions principals: La primera, és la del lloc de la virtualitat en l'etnografia i, la segona, la del lloc de la virtualitat en la política.

A l'apartat etnogràfic he defensat la necessitat de redefinir el que entenem per virtualitat. He proposat pensar-la com un curtcircuit cognitiu, en tant que ens obliga a qüestionar estructures lineals i dicotòmiques de pensament que, de moment, són molt complexes de problematitzar. Això, fa que es generin discussions metodològiques entorn a si és possible virtualitzar una etnografia. Per treballar sobre aquest debat, he combinat els arguments d'altres autors i detallat el meu procés etnogràfic a partir de l'aplicació i les problemàtiques que hi han sorgit i com resoldre-les, conclouent que l'etnografia virtual, entenent-la com una adaptació del mètode etnogràfic a la virtualitat, és possible i necessària, però que representa un gran repte per l'Antropologia.

A l'apartat polític, o més ben dit tecnopolític, he conclòs que aquesta terminologia identificativa, no només sorgeix a causa de l'ús d'Internet i les tecnologies virtuals com a mecanisme de mediació per un nou activisme polític que atorgui la sobirania allò que anomenem ciutadania; a més, la categoria *tecnopolítica*, per construir-se a sí mateixa, ho fa a través d'una oposició amb la idea sobre una política -tradicional, antiga, sistemàtica-. D'aquesta manera, generant una dicotomia política/tecnopolítica, es crea també una nova forma d'identificació que manifesta trets d'alteritat en el seu funcionament, mètode i discurs. El que és *tradicionalment polític*, només es pot definir envers l'observació de com, aquestes plataformes tecnopolítiques, l'han definit. La ideologia d'aquestes plataformes desvincula la democràcia dels partits, i el poder del lideratge; però s'han pogut observar les dificultats que sorgeixen d'intentar diferenciar-se i realitzar aquestes desvinculacions.

Per últim, ha estat interessant en aquest article el fet que no s'hagin pogut definir els arguments sense recórrer a la separació entre allò *virtual* i allò que *no ho és*, havent-hi entremig problemes terminològics, o de referència -*allò virtual en contra d'allò que no ho és? Però què és allò no virtual i com ho anomeno?*-. De totes maneres, per molt que actualment no estiguem preparats cognitivament per deixar d'establir separacions binàries entorn la virtualitat, he tractat la necessitat d'atendre a la xarxa que interrelaciona aquest binarisme. El ciberespai no respon a les mateixes característiques i interaccions que l'espai *offline*, però aquesta diferència no vol dir que calgui estudiar-los dicotòmicament si hi ha una xarxa d'interrelacions evident, que dona sentit als dos espais i en permet l'estudi.

BIBLIOGRAFIA

- ARIAS RODRÍGUEZ, G., i VILLOTA GALEANO, F. (2007):** *De la política del sujeto al sujeto político*. [En línia] Ánfora, 14(23). Disponible a: <https://www.redalyc.org/html/3578/357834254004/> [Consulta: 01/04/2019]
- CARREÑO DUEÑAS, Dalia (2012):** *El derecho en la era de la virtualidad. Nuevas realidades, nuevo derecho virtual*. [En línia] Ars Boni Et Aequi ISSN 0718-2457, ISSN-e 0719-2568, Vol. 8, N.º. 2, 2012, pàg. 250-276 [Consulta: 1/04/2019] Disponible a: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3975661.pdf>
- ESTALELLA, Adolfo i ARDEVOL, Elisenda (2011)** *e-research: desafíos y oportunidades para las ciencias sociales*. [En línia] Convergencia, revista de Ciencias sociales. 18(55). México. pp. 87-111. [Consulta: 29/10/2018]. Disponible a: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10515210004>
- ESTALELLA, Adolfo i ARDEVOL, Elisenda (2010).** *Internet: instrumento de investigación y campo de estudio para la antropología visual* [En línia]. Revista Chilena de Antropología Visual no. 15. Santiago de Chile. Disponible a: http://www.rchav.cl/imagenes15/imprimir/ardevol_&_estalella_imp.pdf [Consulta: 29/10/2018]
- HINE, Christine (2000)** *Etnografía virtual*. [En línia]. Editorial UOC. Barcelona. ISBN: 84-9788-019-6. Disponible a: <https://metodologiaecs.files.wordpress.com/2017/02/libro-hine-christine-etnografia-virtual-uoc.pdf>
- HINE, Christine (2015)** *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday* [en línia]. Bloomsbury Academic ISBN: HB: 978-0-8578-5504-6 Disponible a: <https://dl1.cuni.cz/mod/resource/view.php?id=265997>
- KURBAN, Can; PEÑA-LÓPEZ, Ismael; HABERER, Maria (2017).** *¿Qué es la tecnopolítica? Un esquema conceptual para entender la política en la era digital*. [En línia] IDP. Revista de Internet, Derecho y Política, (24). [Consulta: 04/11/2018] Disponible a: <http://doi.org/10.7238/idp.v0i24.3061>
- LÉVY, Pierre (1999)** *¿Qué es lo virtual?* [En línia] Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona. ISBN: 84-493-0585-3 [Consulta: 01/04/2019] Disponible a <http://cmap.upb.edu.co/rid=1R3QGX5B9-170HLS8-6ZLNQ/Levy%20Pierre%20-%20Que%20Es%20Lo%20Virtual.pdf>
- MARTÍNEZ HERNÁNDEZ, L.M, CECEÑAS Paula, ONTIVEROS Verónica (2014)** *Virtualidad, Ciberespacio y Comunidades virtuales*. [En línia] Red Durango de Investigadores Educativos, A. C. México. ISBN: 978-607-9063-24-5 Disponible a: <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Ciberespacio.pdf> [Consulta: 25/04/2019]
- POSTILL, John i PINK, Sara (2012).** *Social media ethnography: The digital researcher in a messy web*. [En línia]. Australia. Media International Australia. SAGE Publications. Disponible a: <https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/data-crone-postill-2012.pdf> [Consulta: 27/10/2018]
- POSTILL, John (2007)** *What's the point of media anthropology?* [En línia]. Social Anthropology vol. 17. Blackwell Publishing ltd. pp. 335-337. Disponible a: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/42262538/Response_to_John_Postill_WHATS_THE_POIN20160206-25462-c1h1gip.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1540665773&Signature=OCmri%2FMx7podMzCzj6%2Bazgdxzng%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DResponse_to_John_Postill.pdf [Consulta: 27/10/2018]
- RUIZ MÉNDEZ, M. del Rocío i AGUIRRE AGUILAR, Genaro (2015).** *Etnografía virtual, un acercamiento al método y a sus aplicaciones*. [En línia] Colima. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas. Época III. Vol. XXI. N.º 41. PP.67-96. ISSN 1405-2210 Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31639397004>. [Consulta: 17/11/2018]
- TORET, J. (2013).** *Tecnopolítica: la potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15M, un nuevo paradigma de la política distribuida*. [En línia] Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona. ISSN - 2013-8644 [Consulta: 28/02/2019]. Link: [https://tecnopolitica.net/sites/default/files/1878-5799-3-PB%20\(2\).pdf](https://tecnopolitica.net/sites/default/files/1878-5799-3-PB%20(2).pdf)

ANNEXES

ANNEX 1

En aquest apartat podeu trobar un registre extret de Partit X, concretament de l'apartat *¿Qué es? - ¿Cómo funciona?* - <https://partidox.org/que-es-x/> sobre com el Partit X genera el sistema de les llistes obertes ciutadanes, les instruccions que es donen i les terminologies que generen per organitzar-ho. Ho he organitzat només amb els retalls de la seva pàgina perquè la definició de com ells gestionen el funcionament és extens, molt detallat i amb unes categories que considero ténen més valor etnogràfic tal i com ells ho descriuen.

ELECCIÓN DE LOS CANDIDATOS A LAS ELECCIONES (LISTAS ABIERTAS CIUDADANAS)

Los candidatos a las elecciones son ciudadanos que no tienen por qué ser de la Red Ciudadana Partido X.

La única preocupación que tenemos que tener es que sean personas competentes, preparadas, honradas y capaces.

Cómo es una secuencia de creación de listas según nuestro método (*naturalmente es diferente en las diversas elecciones ya que a veces entran en juego circunscripciones locales y otras veces no, y cada elección tiene sus propias características – Este ejemplo podría adaptarse a las europeas 2014*):

1 – Los candidatos pueden ser propuestos por todo el mundo: cualquiera que se inscriba a la **Agenda X**, (nuestra agenda informativa abierta a toda persona interesada) pertenezca o no a la Red Ciudadana Partido X. Se pide a todo el mundo escoger con criterio, no solo de calidad de las personas sino considerando la función que deben llevar a cabo. Pedimos que se pondere utilizando los siguientes criterios en el momento de elegir:

- Conocimiento y afinidad con el programa de la Red Ciudadana Partido X
- Conocimiento y afinidad con el método de trabajo de la Red Ciudadana Partido X
- Competencias de la persona en sus materias
- Trayectoria demostrada de trabajo por el bien común
- Capacidad para explicarse en público*
- Capacidad de hablar de temas que no son los suyos con responsabilidad, humildad y sin mentir
- Capacidad de relacionarse**

y

- Conocimiento del inglés (o francés u otro idioma en segundo lugar)
- Conocimiento de los mecanismos y las instituciones europeas
- Criterio de igualdad obligatorio para conformar las listas para que haya tantas mujeres como hombres

Hay dos sistemas de proposición de candidatos:

A. Candidatos propuestos por cualquier persona por internet. Cualquier persona inscrita en la Agenda X (agenda informativa de la Red Ciudadana Partido X de inscripción abierta) puede proponer a uno o más candidatos. La propuesta debe ir acompañada de un vídeo que refleje el pensamiento del candidato propuesto (no tiene por qué ser un vídeo hecho expresamente). Esta lista se crea online y, durante un plazo prefijado, cualquier persona inscrita a la Agenda X puede dar apoyo a todos los candidatos propuestos que le parezcan competentes según los criterios indicados arriba. Las personas que sean señaladas por un número suficiente de los participantes (alrededor de un 25%, se concretará en cada ocasión) conforman la Lista 0A de la secuencia.

B. Candidatos propuestos por los nodos territoriales o la Matriz de la Red Ciudadana Partido X.

El kernel, los nodos y la Matriz pueden elegir personas del propio nodo o independientes para proponerlas como candidatas. Cada persona indica todas las personas que cree puedan llevar a cabo esta tarea. Esta propuesta se efectúa de modo libre y secreto para que nadie pueda verse coaccionado en su elección. Igual que en el caso anterior, las personas que cuenten con suficiente de apoyo (alrededor de un 25%, se concretará en cada ocasión) ponderado conforman la Lista 0B.

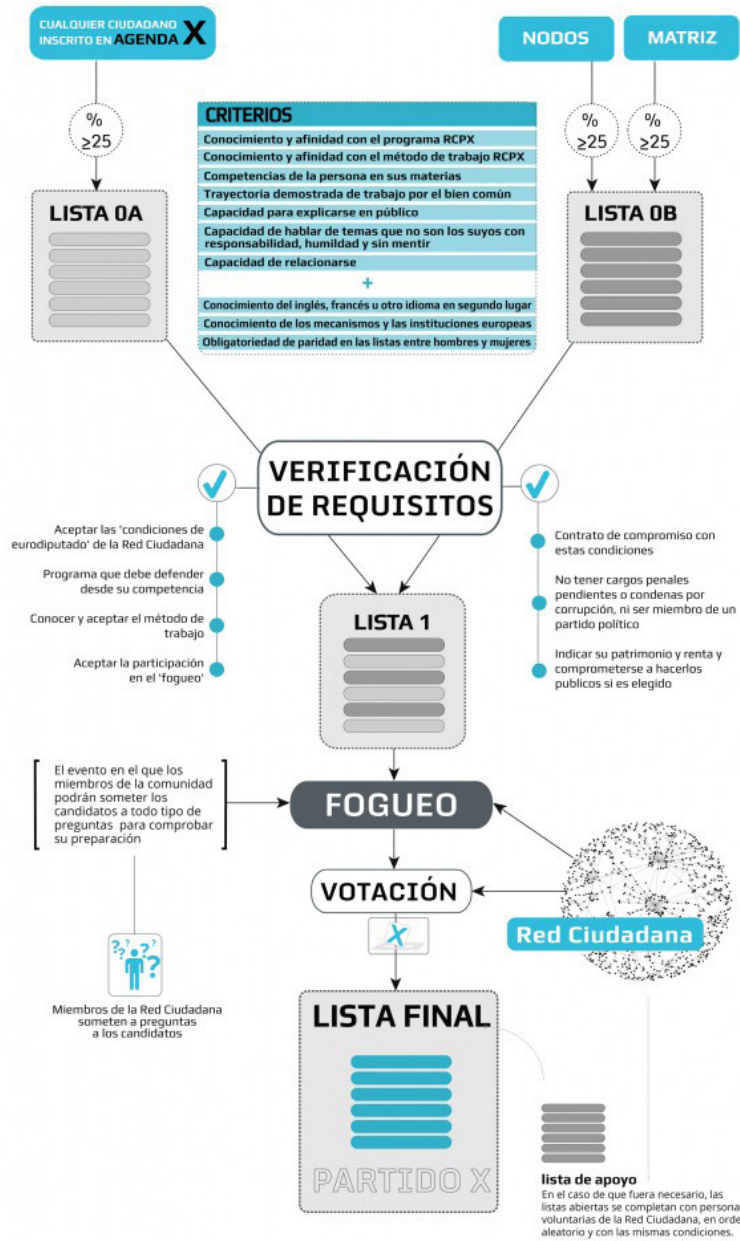
2 – El **Kernel** y la **Matriz** tendrán el encargo de contactar a las personas propuestas como candidatas que conforman estas listas 0 para comprobar su conformidad y su respeto a los planteamientos: que no tengan condenas penales o de corrupción; que no sean miembros activos de partidos con representación parlamentaria; que apoyen el programa y acepten defenderlo; que sean afines al método de trabajo de la Red. Los resultados y la justificación de esta primera criba serán publicados, con un breve periodo para posibles enmiendas. **Como resultado se obtiene la Lista 1.** Esta verificación se mantendrá durante todo el proceso.

3 – Una vez realizada esta primera lista, en la que cada candidato tiene que tener asociado un vídeo, se organizará un evento emitido en abierto en Internet: los candidatos pasarán por el **"Foguelo"**, un evento en el que todo el mundo podrá **someter los candidatos a todo tipo de preguntas** para testar su preparación. Al terminar, los usuarios de la Red Ciudadana Partido X celebran una votación de forma libre y secreta y respetando los criterios de ponderación para priorizar los candidatos que se considera que se han demostrado a la altura. Los candidatos que no quieran pasar por el "Foguelo" podrán presentarse pero solo podrán ocupar la parte final de la lista electoral. Esto se hace para no descartar las competencias de personas menos hábiles para hablar en público.

¡Ojo! Hay que vigilar: las listas abiertas acaban siendo para los “famosos”, para la gente conocida, para la gente que ha aparecido en los medios de comunicación. A nosotros nos interesa potenciar a los ciudadanos competentes de a pie que forjan su reconocimiento en el trabajo y que están preparados para asumir el reto que la ciudadanía tiene. Por ello, sobre el orden final surgido de la votación de la comunidad después del “Foguelo”, las personas que provienen de la Lista 0B no deben quedarse relegadas en segundo plano solo por no ser conocidas mediáticamente, así que se cuidará de que cubran como **mínimo** los números impares de la lista final.

Del mismo modo se deben aplicar las condiciones legales de la ley de paridad entre mujeres y hombres. Para asegurarse que estos ajustes sigan dando un resultado satisfactorio para todos los usuarios, se puede someter esta última lista a otro “foguelo” ratificatorio.

LISTAS ABIERTAS CIUDADANAS **Red Ciudadana**
PARTIDO X



ANNEX II

En aquest apartat podeu trobar un registre extret del portal Web del Partit X - <https://partidox.org/que-es-x/>, concretament de l'apartat *¿Qué es? - ¿Cómo funciona?* sobre com el Partit X genera la “red ciudadana partido X”, les categories dins d'aquesta i les terminologies, així com apareix en l'Annex I.

Versión 1.0

ORGANIZACIÓN INTERNA DE LA RED CIUDADANA PARTIDO X

Grupo de presión de ciudadanos que lucha por Democracia y Punto y por un Plan de Emergencia para salir de la crisis en favor de la sociedad y no de los bancos y de las élites políticas.

Si no creamos los mecanismos para que la democracia sea eficiente no tenemos respuesta contra formas de gobiernos antidemocráticos.

Vamos a hacerlo **entre todos** y vamos a hacerlo bien.

Vamos a crear una **estructura robusta y preparada** combinando nuestras capacidades.

A. MÉTODO

EFICACIA

Está comprobado que las comunidades sanas y operativas funcionan cuando el sistema está abierto a la participación dentro de la afinidad, pero no se espera que todas las personas participen y contribuyan de la misma manera, ya que esto es imposible en la propia naturaleza de las relaciones humanas, como explica la teoría [90-9-1](#). En todo proyecto de grupo, de forma natural, se van creando diferentes niveles de implicación y compromiso. Como en una investigación científica, para que un proyecto siga vivo y mantenga sus contenidos, la única condición esencial es que se forme un **grupo de participantes que lo desarrollen activamente** [nosotros lo hemos llamado Kernel y Desarrolladores]. Un porcentaje de **participación algo menos intensa y de calidad** de personas que le dedican menos tiempo que los anteriores es fundamental [nosotros lo hemos llamado Matriz], ya que aporta valiosos conocimientos específicos al sistema y facilita llegar a más amplios campos y recursos de información. Por último, las personas que simplemente observan, aportan esporádicamente o se mantienen informadas, suelen constituir el 90% de la participación, aportan el valor de ser audiencia-vigilante y mejoran el sistema.

Esto se reproduce de la misma manera en todos los ámbitos de la vida humana: en algunos casos seremos el 90% que solo mira y en otros seremos el 1% o 9% que tira del carro. Esto permite que haya proyectos en muchos frentes, todos con un núcleo que los mantiene vivos y un grupo de personas que lo amplifica y potencia.

PONDERACIÓN

Consiste en equilibrar las intensidades de participación que hemos mencionado en la sección anterior en una estructura **realmente democrática** (o sea, **abierto pero operativa**) ya que, como hemos visto, somos todos diferentes, es decir, no somos todos iguales en nuestra participación, competencia y compromiso.

Está demostrado que la eficiencia democrática disminuye en grupos muy grandes, donde el tamaño hace simplificar la toma de decisiones a “sí o no”, favoreciendo fácilmente el “no”, el no avanzar. Es por esto que en cada núcleo de decisión, el grupo de participantes que de forma natural resulta ser el más activo, competente y comprometido en ese ámbito ha de ser valorizado para que puedan llevarse a cabo decisiones urgentes, complejas e innovadoras.

En caso contrario se desequilibrarían las decisiones hacia una mayoría de personas con menos compromiso, menos participación y menos información, discriminando las opiniones de las personas que más conocimiento tienen de la acción en concreto que se lleva a cabo.

En cada acción o proyecto interesa, para su continuidad, que se priorice el trabajo y la responsabilidad de los más activos y comprometidos, del mismo modo que la curiosidad y la vigilancia de los menos activos, que permiten aumentar el conocimiento e inteligencia de todo el grupo. Por eso **todo nuestro sistema de decisiones se basa en la ponderación entre los siguientes criterios:**

1- Implicación: una persona que dedica más tiempo al proyecto es más consciente de cuál es la situación actual y de los problemas que hay que resolver.

2- Comprobada competencia: si una persona tiene conocimiento experto sobre un tema, su opinión probablemente deba ser tenida en cuenta.

3- Reconocimiento de los pares (aquellas personas que trabajan contigo) sobre lo que haces: La competencia y el buen hacer, no basta con afirmarlas o pregonarlas, sino que se han de demostrar con el trabajo del día a día. Es con esa demostración que se reconoce, por parte del resto de implicados, el valor y la calidad del trabajo de esa persona.

4- Rigor en los objetivos comunes: el conocimiento, trabajo y opiniones de cada persona tendrán sentido para el proyecto en la medida en que estén relacionados con los objetivos que la Red Ciudadana Partido X se ha propuesto. La competencia de cada uno debe estar al servicio de los objetivos comunes del proyecto.

5- Respeto por el método de trabajo: las opiniones de cada persona son valiosas en la medida que puedan hacerse operativas dentro de una metodología común. Opinar es gratis, muéstrame el trabajo (“Talk is cheap, show me the code” – [Linus Torvalds](#))

6- Antigüedad: las personas que llevan más tiempo en el proyecto tienen una visión más amplia de la evolución del mismo, siempre que hayan permanecido activas constantemente. Ya que no partimos nunca de cero, es importante respetar el conocimiento acumulado.

Estadística y participación: en el desarrollo participativo de nuestro programa programático utilizamos una adaptación del algoritmo de Wilson que corrige, mediante la estadística, vulnerabilidades y errores en el cálculo de puntuaciones, priorizaciones y votaciones que pueden ser abusadas para el spam y/o trolling, y consigue favorecer los resultados relevantes. Evan Miller lo explica en detalle aquí:

<http://www.evanmiller.org/how-not-to-sort-by-average-rating.html>

NO AL PERSONALISMO

Hasta ahora hemos querido poner el acento en que lo que importa es el trabajo y no los nombres. Es la mejor vacuna contra los personalismos. Ahora que esto ha quedado claro, vamos a dar un paso adelante y presentar una red ciudadana consolidada.

Esta red ciudadana no es algo estático, por lo tanto los nombres están en continua actualización con las personas que en cada momento vuelcan más trabajo (ayudadas por decenas de otras) de modo que no aparecen todas las que están, han estado y estarán. Los roles son cambiantes según disponibilidad, competencia y dedicación.

B. ESTRUCTURA

DIFERENCIA ENTRE ESTRUCTURA ADMINISTRATIVA DEL PARTIDO X Y LA RED CIUDADANA PARTIDO X

Queremos aclarar la diferencia entre lo que es la estructura legal y administrativa del Partido X y la Red Ciudadana Partido X.

Las decisiones se toman en la Red Ciudadana Partido X mientras el Partido X, estructura legal depositada en el Ministerio del Interior, desempeña una función administrativa.

Es por ello que cuenta con lo mínimo justo y necesario para funcionar.

La estructura legal y administrativa del Partido X sirve únicamente para hacer efectivas unas listas abiertas ciudadanas y posibilitar presentarse a las elecciones, llevando a cabo las gestiones legales correspondientes. La junta directiva "no se mete en política", o sea, sus miembros no se presentan a elecciones. Tienen la función de permitir el funcionamiento administrativo y legal. Además, el presidente no podrá ser portavoz. En algunos momentos, estas funciones administrativas son reforzadas por entre 3 y 5 personas de los desarrolladores. Dichas personas son rotativas, están afiliadas temporalmente y ninguna de ellas se presentará a las elecciones mientras esté afiliada.

Puedes ver sus estatutos [aquí](#)

LA RED



Agenda X ◉ proponer

Usuario de la Red Ciudadana Partido X ◉ priorizar

Matriz, Kernel, Nodos, Desarrolladores ◉ construir

Todas las iniciativas y decisiones que se tomen en algún punto de la red están a la vista del resto.

AGENDA X: (agenda informativa de la Red Ciudadana Partido X de inscripción abierta) Lista de correo e información para todas las personas interesadas. A la [Agenda X](#) también se le envían peticiones de ayuda y colaboración. Es el primer paso si también quieres participar activamente en la elección de los candidatos y otras actividades.

USUARIO DE LA RED CIUDADANA PARTIDO X: Las personas que respondan proactivamente de forma positiva a las peticiones de colaboración y ayuda que se envían a la Agenda X y redes sociales o en los nodos territoriales, podrán crearse un usuario y tendrán periódicamente la responsabilidad de votar y priorizar los candidatos y los contenidos de las acciones de gobierno. Si se establece afinidad recíproca en el método de trabajo y si así lo desean, podrán formar parte de Matriz, donde se requiere más implicación y trabajo.

La fase de creación de usuarios se activará a finales de 2013 empezando con las personas que ya están inscritas en AgendaX.

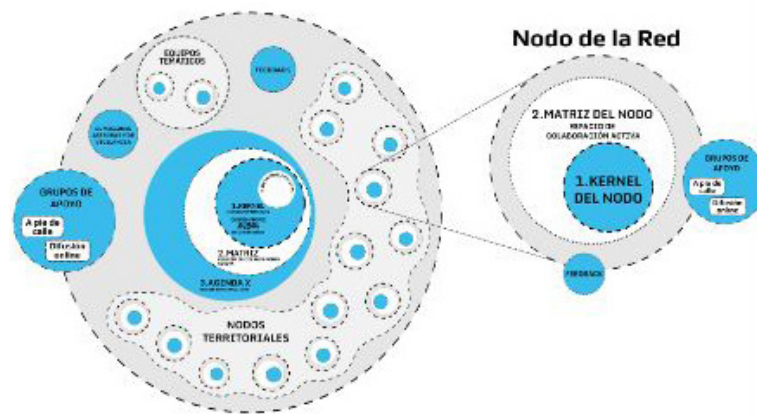
GRUPOS DE APOYO EXTERNO: Personas que no disponen de mucho tiempo o no están dispuestas a comprometerse con un método de trabajo estricto o con las que no tengamos afinidad en la forma de trabajar pero sí desean apoyar el proyecto.

MATRIZ – Espacio de colaboración e implementación activa: Espacio formativo y de trabajo para personas afines comprometidas con el proyecto, dispuestas a asumir tareas y que están de acuerdo con el funcionamiento interno. Matriz enmienda el trabajo del Kernel y viceversa. Nadie que no haya participado en Matriz o en Nodos puede participar en el Kernel. Es donde se aprende la forma de trabajar, los contenidos del proyecto y donde se testean las propuestas.

KERNEL – Núcleo Operativo: Coordinadores de Nodos, de Matriz y Desarrolladores. Un componente de Kernel no es más que un colaborador (ciudadano X) implicado activamente en la Matriz o en el Nodo, que acaba asumiendo un gran volumen de trabajo y un alto grado de responsabilidad en el área de su competencias. Por esto el Kernel es el espacio donde se sincronizan, unifican y coordinan las decisiones generales sobre el conjunto: maneras de organizarnos, estrategia, narrativa, contenidos y comunicación. Lo componen personas con responsabilidades concretas, que garantizan la operatividad del proyecto y que han demostrado el cumplimiento del método y actuar en sintonía con los contenidos.

Asumen un altísimo volumen de trabajo de muchas horas diarias y se responsabilizan de algunas áreas del trabajo o de la conexión de cada área con el conjunto. Las personas que pertenecen al Kernel tienen la obligación de participar en la Matriz y en la Agenda X. La incorporación al Kernel de personas de Matriz o de Nodos es deseada y fomentada, ya que el ritmo de trabajo es de mucha intensidad y se ha de renovar constantemente. Se amplía por la incorporación de personas (ya sea desde la Matriz o los Nodos) que sean capaces de mantener el elevado ritmo de trabajo del Kernel y se hace de forma natural en base a la implicación, la cantidad y calidad del trabajo desarrollado, características identificadas simplemente por el reconocimiento de sus pares, y tras un período de 3 meses en el que nos cercionamos recíprocamente de que la colaboración es posible. Los componentes que se incorporan son consensuados por el Kernel con el fin de mantener un ambiente de trabajo operativo y de afinidad. En caso de no alcanzar consenso se hará una votación. Será necesario un quórum mínimo del 50% y una mayoría de 2/3. Constantemente se incorporan al Kernel personas con profunda comprensión del método y el proyecto mientras pasan a Matriz personas que ya no pueden asumir tanto trabajo en el Kernel.

DESARROLLADORES – De continuidad: Son las personas que combinan mayor carga de trabajo con mayor antigüedad en el proyecto. Son las que han puesto las bases del prototipo y/o las que se encargan de su constante definición como tal: un **prototipo absolutamente nuevo de grupo de presión ciudadano para la democracia del siglo XXI**. Su función es preservar la idea, las investigaciones y finalidad del prototipo y todo el trabajo acumulado garantizando la continuidad del mismo. En ocasiones excepcionales de conflicto o bloqueo, y para preservar el ADN del proyecto, tienen la posibilidad de tomar la decisión final por consenso. A cambio, de ser elegidos en las elecciones y mientras sean representantes elegidos en los parlamentos, deben dejar el grupo de Desarrolladores. Estas personas tienen la obligación de participar en el Kernel y la Matriz. El grupo de desarrolladores se amplía por la incorporación de personas desde el Kernel en base al reconocimiento de sus pares de la implicación, la cantidad y calidad del trabajo desarrollado. Los componentes que se incorporan son consensuados por el propio grupo de desarrolladores. En caso de no alcanzar consenso se hará una votación. Será necesario un quórum mínimo del 50% y una mayoría de 2/3.



COMISIONES CIUDADANAS EXPERTAS INDEPENDIENTES:
 Personas “conocidas”, independientes del proyecto y que lo apoyan y vigilan para que no se desvíe de los objetivos en temas en los que tienen competencia. Tienen una función de garantes ciudadanos y son nuestros principales consultores. Estas personas han sido propuestas por la propia Red Ciudadana o por cualquier ciudadano externo inscrito libremente en la [Agenda X informativa](#), la página web, o en nuestro [twitter](#) o [facebook](#).

NODOS TERRITORIALES: Extienden la Red Ciudadana a nivel territorial. A los Nodos Territoriales les corresponde organizarse para implementar la táctica de presentación y aterrizaje en el espacio local de la Red Ciudadana Partido X, respetando las decisiones sobre estrategia, narrativa, contenidos y comunicación. Los nodos se forman al amparo y por la iniciativa del Kernel y no de forma espontánea. Esto es así para asegurarnos que estemos todos en lo mismo y que no haya luego peleas internas y reinos de taifas involuntarios porque un nodo se ha desarrollado sin conocer bien el proyecto general. Para ello, es preciso que los participantes en los nodos hayan asistido a una reunión presencial con personas del Kernel, se haya confirmado una afinidad recíproca y las personas afines hayan participado en un taller de capacitación sobre el método para constituir el nodo. La estructura de los nodos territoriales replica esta misma estructura en cada lugar, es decir, un Kernel operativo y una Matriz, y respetan la misma forma de trabajo. El objetivo es crear una red de nodos empoderados que funcionan con autonomía sin perder la conexión con el resto de la red.

1. Kernel de Nodo: Se compone de una o varias personas con tareas específicas, propuestas por el Kernel y/o propuestas por el nodo y confirmadas por el Kernel, para garantizar la continuidad del nodo, así como la posibilidad de reemplazo y la toma de decisiones y garantizar la operatividad del proyecto. El coordinador de nodo formará parte del Kernel, si se establece una buena dinámica de trabajo durante el período de adaptación de 3 meses. Al asumir una carga de trabajo propia del nodo, no siempre es necesario que participen activamente en el Kernel pero sí tienen la obligación de participar como observadores y de servir de conexión con su propio nodo coordinando la actividad de las dos partes y transmitiendo información de forma continua en ambas direcciones. La/s persona/s del Kernel del nodo asumen la obligación de informar sobre las etapas de trabajo acabadas a la Matriz.

2. Matriz de Nodo: Personas que colaboran activamente a nivel local para el funcionamiento del nodo. Es un espacio en que se puede participar en cosas concretas sin necesidad de participar de forma continuada. Puedes estar en la Matriz general y/o en la matriz de tu localidad teniendo en cuenta que una actitud exclusivamente de *figón* (observador pasivo) no es la más adecuada.

**ANTROPOLOGIA I TECNOLÒGICA:
UNA APROXIMACIÓ METODOLÒGICA I TEÒRICA
DES DE L'ETNOGRAFIA VIRTUAL.**

**CLÀUDIA CARDONA LÓPEZ
TREBALL DE FINAL DE GRAU
ANTROPOLOGIA SOCIAL I CULTURAL
CURS 2018-2019
E-MAIL: CLAUDIAACPRADES@GMAIL.COM
TUTORA: GEMMA OROBITG CANAL**